

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF  
TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENTS (TGT) UNTUK MENINGKATKAN  
KETERAMPILAN SOSIAL SISWA DI SEKOLAH DASAR**

**Aziz Hargo Sofyantoro**

PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya ([Azizhargos@gmail.com](mailto:Azizhargos@gmail.com))

**Suprayitno**

PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya

**Abstrak :** Latar belakang penelitian ini yaitu rendahnya keterampilan sosial siswa pada mata pelajaran IPS khususnya pada kelas V SDN Semambung Sidoarjo. Guru hanya menjelaskan materi dengan ceramah, menggunakan buku paket sebagai media pembelajaran, dan siswa membaca buku paket sehingga siswa hanya menjadi pendengar tanpa terlibat secara aktif dalam kegiatan pembelajaran dan tidak ada interaksi belajar antara siswa dengan siswa dalam kerjasama. Tujuan dari penelitian adalah untuk mengetahui bagaimana peningkatan keterampilan sosial siswa setelah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournaments* (TGT), serta mengetahui bagaimana peningkatan aktivitas guru dan siswa dalam pembelajaran ini dan respon yang diberikan siswa. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas. Teknik pengumpulan data menggunakan metode observasi dan angket. Aktivitas guru mengalami peningkatan selama tiga siklus, pada siklus I yaitu 68%, pada siklus II meningkat 73,33% dan pada siklus tiga menjadi 88%. Peningkatan juga terjadi pada aktivitas siswa dari siklus I sampai siklus III yaitu 67,14%, 72,86%, dan 84,29%. Keterampilan sosial siswa mengalami peningkatan pada siklus I mencapai 59,22% pada siklus II mencapai 74,02%, dan meningkat pada siklus III menjadi 84,02%. Respon yang diberikan siswa pada siklus I sampai siklus III yaitu 65,12%, 74,16% dan 82,98%. Dapat disimpulkan bahwa Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) dapat meningkatkan keterampilan sosial siswa pada Mata Pelajaran IPS Kelas V SDN Semambung Sidoarjo.

**Kata Kunci:** *Pembelajaran IPS, Keterampilan Sosial, TGT*

**Abstract :** *The background of this research was the low of student's social skill on social science especially on fifth grade student of SDN Semambung Sidoarjo. Teacher explaining the matter only by lecture, using text book as learning media, and student read the text book so they only become audience without actively involved on learning activity and there is no learning interaction between and student in cooperation. The aim of this research are to find out how is the improvement of student's social skill after following learning by applying cooperative learning model type Teams Games Tournaments (TGT), and to find out the improvement of teacher and student activity on the learning and respond that given by students. These research applying class actions research. Data collection technique using observation method and questioner. Teacher activity experience during three cycles, on first cycle is 68%, on second cycle increase to 73.33% and on the third cycle become 88%. Improvement also happening on student activity from first cycle until third cycle namely 67.14%, 72.86%, and 84.29%. Student's social skill also experience improvement on first cycle achieve 59.22% on second cycle achieve 74.02% and improve to 84.02% on third cycle. Respond that given by student on first cycle until third cycle namely 65.12%, 74.16%, and 82.98%. It can be concluded that the application of cooperative learning model type Teams Games Tournaments (TGT) is able to improve student's social skill on social science subject of fifth grade student of SDN Semambung Sidoarjo.*

**Keywords:** *social science learning, social skill, TGT*

## **PENDAHULUAN**

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan di SD, mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial. IPS memuat materi geografi, sejarah, sosiologi dan ekonomi. Melalui mata pelajaran IPS, anak diarahkan untuk dapat menjadi warganegara Indonesia yang demokratis, bertanggung

jawab, serta warga dunia yang cinta damai (Gunawan, 2011:39).

Pada dasarnya, IPS merupakan kajian tentang manusia dan dunia sekelilingnya. Yang menjadi pokok kajian IPS ialah tentang hubungan antar manusia, sedangkan latar telaaahnya adalah kehidupan nyata manusia. Melalui pembelajaran IPS, siswa dapat memperoleh pengetahuan, keterampilan sosial, sikap, dan kepekaan untuk menghadapi hidup dengan tantangan-tantangannya. Keterampilan sosial diperlukan oleh

peserta didik agar selanjutnya mereka kelak mampu bertindak secara rasional dalam menghadapi era global.

Observasi awal dilakukan peneliti di kelas V SDN Semambung kecamatan Wonoayu kabupaten Sidoarjo pada tanggal 11 Oktober 2012. Dalam proses pembelajaran IPS ditemukan masalah-masalah sebagai berikut: (1) proses pembelajaran IPS yang masih berpusat pada guru, siswa cenderung diam dan hanya mendengarkan sehingga pembelajaran berlangsung satu arah, (2) guru hanya menyuruh siswa membaca buku, (3) guru tidak menggunakan media pembelajaran yang menunjang kegiatan pembelajaran, (4) masih ada siswa yang kurang memahami materi yang diajarkan oleh guru, (5) siswa yang aktif dalam pembelajaran hanya didominasi beberapa siswa saja, (6) beberapa siswa ada yang tidak memperhatikan dan ramai sendiri, (7) keterampilan sosial yang terkandung dalam pembelajaran IPS yang meliputi bekerjasama dengan teman, menghargai orang lain, berani mengungkapkan perasaan diri, berpartisipasi dalam tanya jawab, meminta arahan atau bantuan, dan kepedulian terhadap teman masih belum bisa dimunculkan.

Untuk aspek kognitif tentang hasil belajar siswa memang hampir 60% sudah memenuhi KKM yang telah ditentukan. Tetapi untuk aspek psikomotor dan aspek afektif masih kurang, khususnya keterampilan sosialnya. Untuk pembelajaran IPS yang mengembangkan keterampilan-keterampilan sosial masih kurang dan belum muncul adalah: (1) bekerjasama dengan orang lain, (2) kepedulian, (3) menghargai orang lain, (4) tanggung jawab, (5) kemampuan menyesuaikan diri, dan (6) kedisiplinan. Hal ini sejalan dengan pendapat Williams dan Asher (dalam Muijs dan Reynolds, 2008:208) bahwa ada empat konsep dasar yang harusnya diajarkan di dalam coaching keterampilan sosial: (1) kerjasama (misalnya memberikan giliran kepada yang berhak, berbagi bahan, dan memberi usul selama permainan), (2) partisipasi (misalnya, ikut terlibat, memulai dan memuaskan perhatian selama permainan), (3) komunikasi (misalnya berbicara dengan orang lain, melontarkan pertanyaan, membicarakan tentang diri sendiri, keterampilan mendengarkan, melakukan kontak-mata, memanggil anak lain dengan menggunakan namanya), (4) validasi (misalnya memberikan perhatian pada orang lain, mengatakan hal-hal baik tentang orang lain, tersenyum, menawarkan bantuan atau saran).

Bila masalah-masalah tersebut terus berlangsung dan tidak segera diatasi, dikhawatirkan berdampak pada aktivitas siswa dalam pembelajaran di kelas yaitu: (1) siswa akan merasa bosan dengan materi yang disampaikan guru, (2) siswa akan menilai bahwa pelajaran IPS hanya pelajaran yang meliputi hafalan, perhatian siswa terhadap pembelajaran berkurang akibat

kebosanan mendengarkan uraian guru, (3) siswa merasa kaku dan tegang dalam mengikuti pembelajaran, (4) siswa hanya menjadi pendengar (objek pasif), (5) keterampilan-keterampilan sosial yang ingin dikembangkan dalam pembelajaran IPS menjadi tidak tercapai.

Dari permasalahan di atas, diduga karena adanya beberapa faktor penyebab. Salah satunya adalah penggunaan metode oleh guru dalam penyampaian materi. Guru dalam menyampaikan materi pembelajaran lebih dominan menggunakan metode ceramah. Guru lebih banyak menjelaskan materi dengan ceramah dan siswa membaca buku paket sehingga siswa lebih banyak menjadi pendengar tanpa terlibat secara aktif dalam kegiatan pembelajaran. Setelah membaca buku paket, siswa disuruh menggarisbawahi dan mencatat kata-kata penting yang terdapat dalam buku paket. Sehingga siswa hanya dapat menerima informasi dari guru, tanpa tahu tujuan pembelajaran yang disampaikan. Dari sifat kepasifannya dalam pembelajaran tersebut, maka peserta didik akan mengalami kesulitan dalam mengembangkan keterampilan sosial yang akan dicapai.

Kegiatan pembelajaran tersebut perlu diperbaiki dengan alternatif salah satu cara adalah memilih model pembelajaran yang tepat untuk mengembangkan keterampilan sosial.

Dari tujuan pembelajaran IPS tersebut salah satunya adalah mengembangkan kemampuan keterampilan sosial. Karena dengan keterampilan sosial yang terdapat dalam pembelajaran IPS, siswa dapat mengembangkan kemampuannya dalam bermasyarakat dan sebagai bagian dari warga negara yang baik dan bermartabat. Serta dapat melatih kemampuan siswa dalam mengembangkan keterampilan berkomunikasi, bekerjasama, beradaptasi, bersinergi dan bahkan berkompetisi sesuai dengan adat dan aturan yang berlaku kelak.

Penggunaan model pembelajaran yang tepat dalam mengembangkan keterampilan sosial dapat mendorong tumbuhnya partisipasi aktif dari siswa dalam hal berhubungan atau interaksi sosial dengan teman, misalkan saling menghargai pendapat dan saling bekerjasama. Nana Supriatna (dalam Rudy Gunawan, 2011:67) mengatakan terdapat beberapa strategi dalam mengajarkan keterampilan sosial kepada peserta didik melalui IPS, di antaranya adalah cooperative learning, konstruktivistik dan inquiry. Kemudian salah satu model pembelajaran yang sesuai untuk keterampilan sosial adalah cooperative learning atau yang disebut dengan pembelajaran kooperatif. Dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif diharapkan bisa meningkatkan partisipasi siswa, memfasilitasi siswa dengan pengalaman sikap kepemimpinan dan membuat keputusan dalam kelompok dan belajar bersama-sama siswa yang berbeda

latar belakangnya. Maka dari itu siswa akan mampu mengembangkan keterampilan yang berhubungan dengan sesama manusia yang akan bermanfaat kelak bagi kehidupan yaitu keterampilan sosial.

Model pembelajaran kooperatif yang akan peneliti terapkan adalah tipe *Teams Games Tournaments* (TGT). Menurut Taniredja, dkk (2011:72) kelebihan dari model kooperatif tipe TGT antara lain: (1) dalam kelas kooperatif siswa memiliki kebebasan untuk berinteraksi dan menggunakan pendapatnya, (2) rasa percaya diri siswa menjadi lebih tinggi, (3) perilaku mengganggu terhadap siswa lain menjadi kecil, (4) motivasi belajar siswa bertambah, (5) meningkatkan kebaikan budi, kepekaan, toleransi antara siswa dengan siswa lain dan antara siswa dengan guru, (6) siswa bebas mengaktualisasi diri dengan seluruh potensi yang ada dalam diri siswa tersebut dapat keluar dan interaksi belajar dalam kelas menjadi hidup dan tidak membosankan.

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka rumusan masalah penelitian ini adalah: (1) bagaimanakah peningkatan aktivitas guru dalam penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) pada mata pelajaran IPS kelas V SDN Semambung Sidoarjo? (2) bagaimanakah peningkatan aktivitas siswa dalam penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) pada mata pelajaran IPS kelas V SDN Semambung Sidoarjo? (3) bagaimanakah peningkatan keterampilan sosial siswa setelah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) pada mata pelajaran IPS kelas V SDN Semambung Sidoarjo? (4) bagaimanakah respon siswa dalam penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) pada mata pelajaran IPS kelas V SDN Semambung Sidoarjo?

Tujuan dari penelitian ini adalah: (1) untuk mendeskripsikan aktivitas guru dalam penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) pada mata pelajaran IPS kelas V SDN Semambung Sidoarjo, (2) untuk mendeskripsikan aktivitas siswa dalam penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) pada mata pelajaran IPS kelas V SDN Semambung Sidoarjo, (3) untuk mendeskripsikan peningkatan keterampilan sosial siswa setelah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) pada mata pelajaran IPS kelas V SDN Semambung Sidoarjo, (4) untuk mendeskripsikan respon siswa dalam penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) pada mata pelajaran IPS kelas V SDN Semambung Sidoarjo.

Kajian teoritik dalam penelitian ini meliputi keterampilan sosial dan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournaments* (TGT).

Keterampilan sosial adalah suatu keterampilan yang erat hubungannya dengan kehidupan bermasyarakat. Keterampilan sosial itu meliputi keterampilan untuk hidup dan bekerja bersama-sama dengan orang lain, keterampilan mengambil giliran pekerjaan dalam kehidupan bermasyarakat, keterampilan menghormati dan menghargai orang lain, keterampilan terhadap kepekaan akan kehidupan masyarakat, keterampilan mengajukan gagasan dan pandangan terhadap pengalaman orang lain (Sumaatmadja, 1984:87).

Duffy (dalam Numan Somantri, 1976:30) menjelaskan keterampilan sosial yaitu keterampilan yang memberikan kemungkinan kepada pelajar untuk secara terampil dapat melakukan dan bersikap cerdas dan bersahabat dalam pergaulan hidup sehari-hari.

Sedangkan keterampilan sosial yang telah dikembangkan oleh NCSS (dalam Rudy Gunawan, 2011:67) adalah keterampilan dalam memperoleh informasi (keterampilan membaca, keterampilan belajar, mencari informasi, dan keterampilan dalam menggunakan alat-alat teknologi), keterampilan yang berkaitan dengan hubungan sosial serta partisipasi dalam masyarakat (keterampilan diri yang sesuai dengan kemampuan dan bakat, bekerja sama, berpartisipasi dalam masyarakat).

Menurut Stahl (dalam Isjoni, 2012:43) menjelaskan keterampilan sosial (*social skill*) adalah seperti keterampilan untuk mengemukakan pendapat, menerima saran dan masukan dari orang lain, bekerjasama, rasa setia kawan, dan mengurangi timbulnya perilaku menyimpang dalam kehidupan kelas.

Keterampilan sosial menurut Marsh Colin (dalam Nana Supriatna, 2002:15) adalah: keterampilan memperoleh informasi, berkomunikasi, pengendalian diri, bekerja sama, menggunakan angka, memecahkan masalah, serta keterampilan dalam membuat keputusan (Gunawan, 2011:23).

Menurut Thalib (2010:159) menjelaskan bahwa keterampilan sosial adalah keterampilan yang meliputi kemampuan berkomunikasi, menjalin hubungan dengan orang lain, menghargai diri sendiri dan orang lain, mendengarkan pendapat atau keluhan dari orang lain, memberi atau menerima umpan balik (*feedback*), memberi atau menerima kritik, bertindak sesuai norma dan aturan yang berlaku, dan sebagainya.

Dari beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa keterampilan sosial adalah keterampilan dimiliki seseorang untuk hidup bersama-sama dan berpartisipasi dalam kehidupan sosial dan masyarakat. Dan sejak usia SD, peserta didik harus dilatih dan dibimbing agar



mampu menumbuhkan keterampilan-keterampilan sosialnya dalam berkehidupan sosial masyarakat kelak. Maka dari itu, indikator yang dapat diamati dari berkembangnya keterampilan sosial siswa adalah sebagai berikut : (1) bekerjasama dengan orang lain, (2) kepedulian, (3) menghargai orang lain, (4) tanggung jawab, (5) kemampuan menyesuaikan diri, dan (6) kedisiplinan.

Menurut Williams dan Asher (dalam Muijs dan Reynolds, 2008:208) ada empat konsep dasar yang harusnya diajarkan di dalam *coaching* keterampilan sosial: (1) kerjasama (misalnya memberikan giliran kepada yang berhak, berbagi bahan, dan memberi usul selama permainan), (2) partisipasi (misalnya, ikut terlibat, memulai dan memuaskan perhatian selama permainan), (3) komunikasi (misalnya berbicara dengan orang lain, melontarkan pertanyaan, membicarakan tentang diri sendiri, keterampilan mendengarkan, melakukan kontak-mata, memanggil anak lain dengan menggunakan namanya), (4) validasi (misalnya memberikan perhatian pada orang lain, mengatakan hal-hal baik tentang orang lain, tersenyum, menawarkan bantuan atau saran).

Menurut hasil studi Davis dan Forsythe (dalam Thalib, 2010:159), terdapat delapan aspek yang menuntut keterampilan sosial (*social skill*), yaitu: (1) keluarga, (2) lingkungan, (3) kepribadian, (4) rekreasi, (5) pergaulan dengan lawan jenis, (6) pendidikan/sekolah, (7) persahabatan dan solidaritas kelompok, (8) lapangan kerja.

Menurut Isjoni (2009:83) TGT adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5 sampai 6 orang yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku kata atau ras yang berbeda.

Sedangkan Nur (2008:40) menjelaskan TGT adalah teknik pembelajaran yang sama seperti STAD dalam setiap hal kecuali satu: sebagai ganti kuis dan sistem skor perbaikan individu, TGT menggunakan turnamen permainan akademik.

Julianto, dkk (2011:49) menjelaskan pembelajaran TGT adalah salah satu tipe atau model pembelajara kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan.

Menurut Taniredja, dkk (2011:70) langkah-langkah pembelajaran kooperatif tipe TGT adalah sebagai berikut : (1) langkah-langkah dalam pembelajaran kooperatif tipe TGT mengikuti urutan sebagai berikut: pengaturan klasikal; belajar kelompok; turnamen akademik; penghargaan tim dan pemindahan atau *bumping*, (2) pembelajaran diawali dengan memberikan pelajaran, selanjutnya diumumkan kepada semua siswa bahwa akan

melaksanakan pembelajaran kooperatif tipe TGT dan siswa diminta memindahkan bangku untuk membentuk meja tim. Kepada siswa disampaikan bahwa mereka akan bekerja sama dengan kelompok belajar selama beberapa pertemuan, mengikuti turnamen akademik untuk memperoleh poin bagi nilai tim mereka serta diberitahukan tim yang mendapat nilai tinggi akan mendapat penghargaan, (3) kegiatan dalam turnamen adalah persaingan pada meja turnamen dari 3-4 siswa dari tim yang berbeda dengan kemampuan setara. Pada permulaan turnamen diumumkan penetapan meja bagi siswa. Siswa diminta mengatur meja turnamen yang ditetapkan. Nomor meja turnamen bisa diacak. Setelah kelengkapan dibagikan dapat dimulai kegiatan turnamen, (4) pada akhir putaran pemenang mendapat satu kartu bernomor, penantang yang kalah mengembalikan perolehan kartunya bila sudah ada namun jika pembaca kalah tidak diberikan hukuman. Penskoran didasarkan pada jumlah perolehan kartu, misalkan pada meja turnamen terdiri dari 3 siswa yang tidak seri, peraih nilai tertinggi mendapat skor 60, kedua 40 dan ketiga 20, (5) dengan model yang mengutamakan kerja kelompok dan kemampuan menyatukan intelegensi siswa yang berbeda-beda akan dapat membuat siswa mempunyai nilai dalam segi kognitif, afektif dan psikomotor secara merata satu siswa dengan yang lain.

Menurut Taniredja, dkk (2011:72) kelebihan pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) adalah sebagai berikut: (1) dalam kelas kooperatif siswa memiliki kebebasan untuk berinteraksi dan menggunakan pendapatnya, (2) rasa percaya diri siswa menjadi lebih tinggi, (3) perilaku mengganggu terhadap siswa lain menjadi kecil, (4) motivasi belajar siswa bertambah, (5) meningkatkan kebaikan budi, kepekaan, toleransi antara siswa dengan siswa lain dan antara siswa dengan guru, (6) siswa bebas mengaktualisasi diri dengan seluruh potensi yang ada dalam diri siswa tersebut dapat keluar dan interaksi belajar dalam kelas menjadi hidup dan tidak membosankan.

## METODE

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Menurut Arikunto (2010:130) bahwa penelitian tindakan kelas merupakan suatu pencerminan terhadap kegiatan yang sengaja dimunculkan, dan terjadi dalam sebuah kelas. Lebih lanjut Arikunto (2010:135) menjelaskan bahwa penelitian tindakan kelas (*classroom action research*) yaitu penelitian yang dilakukan oleh guru ke kelas atau di sekolah tempat ia mengajar dengan penekanan pada penyempurnaan atau peningkatan proses dan praksis pembelajaran.

Pengumpulan data bertujuan untuk mendapatkan data yang akurat dan valid sebagai sarana pendukung keberhasilan dalam pelaksanaan suatu penelitian. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, tes, dan angket.

Observasi adalah salah satu metode pengumpulan data dengan mengadakan pengamatan-pengamatan tentang perilaku dan kejadian dilokasi penelitian berlangsung. Observasi adalah suatu cara untuk mengadakan evaluasi dengan jalan pengamatan dan pencatatan secara sistematis, logis, dan rasional mengenai kejadian yang diselidiki. Observasi adalah kegiatan pemusatan perhatian terhadap subyek dengan menggunakan seluruh alat indra (Arikunto, 2010:127).

Observasi yang dilakukan peneliti selama penelitian untuk mengetahui keterampilan sosial siswa dalam menguasai materi dengan menggunakan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT. Selain itu, observasi juga digunakan untuk mengetahui aktivitas pembelajaran yang meliputi aktivitas guru dan siswa kelas V SDN Semambung Sidoarjo.

Observasi dilakukan untuk memperoleh data tentang aktivitas guru dan siswa saat pelaksanaan pembelajaran IPS. Tujuan dilakukan observasi adalah untuk mengetahui kekurangan dalam melaksanakan pembelajaran yang disesuaikan dengan RPP.

Pada penelitian ini menggunakan 2 macam lembar observasi: (1) lembar observasi umum, yaitu lembar observasi untuk mengamati aktivitas guru saat proses pembelajaran berlangsung, (2) lembar observasi terfokus, yaitu lembar observasi untuk mengamati keterampilan sosial siswa.

Tes adalah serentetan pertanyaan atau latihan serta alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok (Arikunto, 2010:193).

Dalam penelitian ini tes yang digunakan adalah tes formatif, dilaksanakan setiap akhir pertemuan untuk mengetahui pemahaman siswa terhadap materi yang diberikan pada hari itu.

Tes hanya digunakan untuk mengetahui hasil belajar yang diperoleh siswa di setiap akhir proses pembelajaran telah berlangsung.

Kuesioner adalah sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden dalam arti laporan tentang pribadinya, atau hal-hal yang ia ketahui (Arikunto, 2010:194).

Dalam penelitian ini angket digunakan untuk mengetahui respon siswa dalam penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT pada mata pelajaran IPS kelas V SDN Semambung Sidoarjo.

Analisis data dilakukan untuk mengetahui keefektifan suatu metode, model, atau strategi dalam kegiatan pembelajaran. Hasil pengumpulan data perlu diadakan pengolahan data dan analisis data, agar peneliti dapat memperoleh hasil yang optimal dari apa yang diteliti.

Analisis hasil observasi diperoleh dari pengamat (guru kelas dan teman sejawat) untuk mengisi lembar observasi saat mengamati proses belajar mengajar pada setiap siklus. Analisis ini dilakukan untuk hasil observasi aktivitas guru dan aktivitas siswa.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada tahap pengamatan/observasi dilaksanakan bersamaan dengan kegiatan pembelajaran. Pengamatan dilaksanakan oleh 2 observer, yaitu guru kelas dan teman sejawat. Pengamatan/observasi dilakukan dengan mengisi lembar observasi yang sudah disiapkan oleh peneliti. Hasil pengamatan aktivitas guru pada siklus I dapat dilihat sebagai berikut.

### Aktivitas Guru

Dapat dideskripsikan aktivitas guru selama penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) di kelas V SDN Semambung Sidoarjo sebagai berikut: (1) aspek persiapan sarana pembelajaran dari seluruh indikator aktivitas 70% terlaksana dengan kategori baik, (2) aspek memotivasi siswa dari seluruh indikator aktivitas 80% terlaksana dengan kategori baik. Guru sudah memotivasi siswa dalam *ice breaking* dan beberapa permainan sehingga siswa terlihat antusias, (3) aspek membangkitkan pengetahuan awal siswa/apersepsi dari seluruh indikator aktivitas 60% terlaksana dengan kategori cukup baik. Guru masih belum melaksanakan apersepsi dengan cara mengaitkan materi dengan kehidupan sehari-hari sehingga perlu diadakan perbaikan, (4) aspek menyajikan materi dari seluruh indikator aktivitas 70% terlaksana dengan kategori baik, (5) aspek membagi siswa dalam kelompok dari seluruh indikator aktivitas 70% terlaksana dengan kategori baik. Guru masih belum bisa membagi siswa dalam kelompok heterogen dan berkemampuan sama dalam hal kognitifnya sehingga perlu diadakan perbaikan, (6) aspek menjelaskan tugas siswa dalam kelompok dari seluruh indikator aktivitas 70% terlaksana dengan kategori baik, (7) aspek membagikan LKS dan meminta siswa memahami lembar kerja dari seluruh indikator aktivitas 60% terlaksana dengan kategori cukup baik. Guru masih kurang dalam menjelaskan dan meminta siswa dalam memahami LKS sehingga masih ada beberapa siswa yang masih ramai sendiri dalam kelompoknya, (8) aspek membimbing siswa dalam

diskusi kelompok dari seluruh indikator aktivitas 80% terlaksana dengan kategori baik. Guru sudah berkeliling dan bertanya kepada tiap kelompok serta menjelaskan kepada siswa tugas masing-masing individu dalam kelompok, (9) aspek membimbing siswa pada kegiatan turnamen dari seluruh indikator aktivitas 70% terlaksana dengan kategori baik. Guru masih kurang dalam hal penguasaan kelas dalam kegiatan turnamen dan siswa terlihat masih gaduh karena belum mengerti tugas masing-masing dalam turnamen. Oleh karena itu perlu diadakan perbaikan, (10) aspek menguasai jalannya turnamen dari seluruh indikator aktivitas 70% terlaksana dengan kategori baik. Guru belum memerhatikan alokasi waktu sehingga perlu diadakan perbaikan, (11) aspek membimbing kelompok dalam penghitungan akumulasi skor turnamen dari seluruh indikator aktivitas 60% terlaksana dengan kategori cukup baik. Guru belum melibatkan seluruh siswa dalam menghitung skor turnamen sehingga masih ada beberapa siswa yang ramai sendiri, (12) aspek melakukan evaluasi dari seluruh indikator aktivitas 60% terlaksana dengan kategori cukup baik. Guru masih kurang dalam melaksanakan tanya jawab tentang materi yang telah disampaikan dan belum memberi penguatan dari materi yang disampaikan, (13) aspek merespon pembelajaran dari seluruh indikator aktivitas 60% terlaksana dengan kategori cukup baik. Guru kurang terperinci dalam melaksanakan kesimpulan pembelajaran dan hanya bertanya kepada beberapa siswa tertentu saja dalam menyimpulkan materi pembelajaran, (14) aspek memberikan penghargaan kelompok dari seluruh indikator aktivitas 80% terlaksana dengan kategori baik, dan (15) aspek melakukan aktivitas keseharian dari seluruh indikator aktivitas 60% terlaksana dengan kategori cukup baik. Guru kurang membimbing siswa dalam merapikan kembali bangku setelah kegiatan turnamen sehingga kelas masih terkesan tidak rapi.

Berdasarkan hasil rata-rata secara klasikal seluruh aspek aktivitas guru pada siklus I telah terlaksana 68% dengan kategori baik. Kegiatan penelitian pada siklus I ini, aktivitas guru masih belum maksimal karena masih belum mencapai ketuntasan secara klasikal yaitu 80%. Maka dari itu, perlu dilakukan perbaikan pada siklus II agar hasil lebih optimal.

#### Aktivitas Siswa

Sedangkan dari hasil pengamatan yang dilakukan oleh observer terhadap aktivitas siswa dalam kelas V SDN 1 Semambung Sidoarjo ketika model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) diterapkan dapat dideskripsikan bahwa masih belum mencapai indikator keberhasilan penelitian. Terbukti dari beberapa aktivitas yang dilakukan oleh siswa kurang dapat mencapai indikator yang ditetapkan guru.

Dapat dideskripsikan aktivitas siswa selama penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) di kelas V SDN Semambung Sidoarjo sebagai berikut: (1) aspek memerhatikan penjelasan guru dari seluruh indikator aktivitas 60% terlaksana dengan kategori cukup baik. Siswa masih terlihat ramai sendiri dan belum memusatkan perhatiannya kepada penjelasan guru, (2) aspek kerjasama dalam diskusi kelompok seluruh indikator aktivitas 60% terlaksana dengan kategori cukup baik. Beberapa siswa masih ramai sendiri dalam kelompoknya dan belum berani mengungkapkan pendapat dalam kelompoknya, (3) aspek mengerjakan LKS dari seluruh indikator aktivitas 70% terlaksana dengan kategori baik. masih terlihat hanya sebagian siswa saja yang aktif mengerjakan LKS di dalam kelompoknya, (4) aspek menyajikan hasil diskusi dari seluruh indikator aktivitas 70% terlaksana dengan kategori baik. Ketika siswa menyajikan hasil diskusi anggota kelompok lain masih ada yang berbicara sendiri, (5) aspek mengikuti turnamen dari seluruh indikator aktivitas 70% terlaksana dengan kategori baik, (6) aspek menyimpulkan materi dari seluruh indikator aktivitas 60% terlaksana dengan kategori cukup baik. siswa terlihat masih kurang dalam menyimpulkan materi dan hanya siswa tertentu saja yang menjawab, dan (7) aspek mengerjakan soal evaluasi dari seluruh indikator aktivitas 80% terlaksana dengan kategori baik.

Berdasarkan hasil rata-rata secara klasikal seluruh aspek aktivitas siswa pada siklus I telah terlaksana 67,14% dengan kategori baik. Kegiatan penelitian pada siklus I ini, aktivitas siswa masih belum maksimal karena masih belum mencapai ketuntasan secara klasikal yaitu 80%. Maka dari itu, perlu dilakukan perbaikan pada siklus II agar hasil lebih optimal.

#### Keterampilan sosial siswa

Keterampilan sosial siswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) diamati oleh observer.

Berdasarkan data keterampilan sosial maka dapat dideskripsikan keterampilan siswa selama penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) di kelas V SDN Semambung Sidoarjo sebagai berikut: (1) aspek bekerjasama dengan orang lain mencapai 58,82% dengan kategori cukup baik. Siswa terkesan masih malu dalam mengungkapkan pendapat sehingga hanya beberapa siswa saja yang aktif berpendapat dan yang lainnya hanya sebagai pengikut saja, (2) aspek kepedulian mencapai 61,76% dengan kategori baik. Siswa terlihat kurang begitu peduli ketika anggota kelompoknya ada yang kurang mengerti maupun masih bingung sehingga perlu dilaksanakan perbaikan



lagi oleh guru, (3) aspek menghargai orang lain mencapai 61,76% dengan kategori baik, (4) aspek tanggung jawab mencapai 62,94% dengan kategori baik. Siswa masih terlihat bergurau dalam mengerjakan LKS dan kurang dalam aspek tanggung jawab terhadap tugas individu maupun dalam kelompok sehingga perlu diadakan perbaikan lagi, (5) aspek kemampuan menyesuaikan diri mencapai 55,29% dengan kategori cukup baik. masih ada siswa yang kurang membaaur dengan teman kelompoknya dan masih terkesan pilih-pilih dalam berteman. Hal ini akan berpengaruh terhadap perkembangan sikap anak yang membedakan teman. Oleh karena itu perlu diadakan perbaikan yaitu dengan membentuk kelompok secara heterogen sehingga dalam kesehariannya siswa dapat bergaul dengan seluruh teman-temannya dengan baik, (6) aspek kedisiplinan mencapai 54,71% dengan kategori cukup baik. Guru perlu memerhatikan kedisiplinan siswa dalam hal menyelesaikan tugas dengan tepat waktu dan menjaga ketenangan kelas ketika mengerjakan tugas.

Persentase keterampilan sosial siswa mencapai 59,2%. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa pembelajaran pada siklus I belum berhasil karena belum sesuai dengan target penelitian yaitu 80%. Dengan demikian ketercapaian keterampilan sosial siswa masih jauh dari harapan peneliti, sehingga akan dilanjutkan ke siklus II.

#### Respon Siswa

Dari keseluruhan data di atas didapatkan persentase data hasil angket respon siswa terhadap pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) di kelas V SDN Semambung Sidoarjo sebesar 65,12% dengan kategori baik, dari persentase respon siswa ini belum sesuai dengan persentase keberhasilan yang ditentukan sebesar 80%. Oleh karena itu peneliti harus lebih meningkatkan kualitas pembelajaran sehingga respon siswa akan meningkat.

#### Refleksi

Setelah selesai melaksanakan pembelajaran, dilakukan refleksi terhadap proses pembelajaran yang telah dilaksanakan. Refleksi dilakukan oleh peneliti dan dua observer melalui diskusi mengenai aspek-aspek yang berhasil dan yang kurang berhasil dalam pembelajaran pada siklus I. Berdasarkan hasil refleksi tersebut, kemudian dilakukan perbaikan rancangan pembelajaran untuk dilaksanakan pada siklus II.

Aktivitas guru selama proses pembelajaran IPS dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) pada siklus I diperoleh persentase rata-rata 68%. Ini menunjukkan bahwa aktivitas guru pada siklus I belum mencapai kriteria yang ditetapkan yaitu 80%. Dari seluruh aspek

aktivitas guru yang baik dan mencapai kriteria keberhasilan yaitu: (1) aspek memotivasi siswa, (2) aspek membimbing siswa dalam diskusi kelompok, dan (3) aspek memberikan penghargaan kelompok. Sedangkan aspek yang baik tetapi belum mencapai kriteria keberhasilan yaitu: (1) aspek persiapan sarana pembelajaran, (2) aspek menyajikan materi, (3) aspek membagi siswa dalam kelompok, (4) aspek menjelaskan tugas siswa dalam kelompok, (5) aspek membimbing siswa pada kegiatan turnamen, dan (6) aspek menguasai jalannya turnamen. Di samping itu, aspek yang cukup baik dan perlu diperbaiki lagi serta belum mencapai kriteria ketuntasan yaitu: (1) aspek membangkitkan pengetahuan awal siswa/apersepsi, (2) aspek membagikan LKS dan meminta siswa memahami lembar kerja, (3) aspek membimbing kelompok dalam penghitungan akumulasi skor turnamen, (4) aspek melakukan evaluasi, (5) aspek merespon pembelajaran, dan (6) aspek melakukan aktivitas keseharian.

Aktivitas siswa selama proses pembelajaran IPS pada siklus I diperoleh persentase rata-rata 67,14%. Hal ini menunjukkan bahwa aktivitas siswa pada siklus I belum mencapai kriteria yang ditetapkan yaitu 80%. Dari seluruh aspek aktivitas siswa yang baik dan mencapai kriteria keberhasilan yaitu aspek mengerjakan soal evaluasi. Sedangkan aspek yang baik tetapi belum mencapai kriteria keberhasilan yaitu: (1) aspek mengerjakan LKS, (2) aspek menyajikan hasil diskusi, dan (3) aspek mengikuti turnamen. Di samping itu, aspek yang cukup baik dan perlu diperbaiki lagi serta belum mencapai kriteria ketuntasan yaitu: (1) aspek memerhatikan penjelasan guru, (2) aspek kerjasama dalam diskusi kelompok, dan (3) aspek menyimpulkan materi.

Hasil observasi keterampilan sosial siswa mencapai skor 59,22%, sehingga dapat dikatakan belum mencapai target keberhasilan yaitu 80%. Hasil observasi keterampilan siswa selama penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) di kelas V SDN Semambung Sidoarjo sebagai berikut: (1) aspek bekerjasama dengan orang lain mencapai 58,82%; (2) aspek kepedulian mencapai 61,76%; (3) aspek menghargai orang lain mencapai 61,76%; (4) aspek tanggung jawab mencapai 62,94%; (5) aspek kemampuan menyesuaikan diri mencapai 55,29%; dan (6) aspek kedisiplinan mencapai 54,71%.

Dari keseluruhan data didapatkan persentase data hasil angket respon siswa terhadap pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) sebesar 65,12% dengan kategori baik, dari persentase respon siswa ini belum sesuai dengan persentase keberhasilan yang ditentukan sebesar 80%. Oleh karena itu peneliti harus lebih

meningkatkan kualitas pembelajaran sehingga respon siswa akan meningkat.

Selama kegiatan pembelajaran berlangsung terdapat beberapa kendala yang terjadi pada siklus I, di antaranya: (1) guru kurang dalam memberikan apersepsi sehingga siswa belum konsentrasi dan kesulitan dalam menerima materi awal, (2) guru kurang menguasai kelas ketika pembelajaran berlangsung sehingga kelas terkesan gaduh, (3) ketika guru menyampaikan materi dan menuliskan di papan tulis masih banyak siswa yang enggan untuk mencatat materi-materi penting dari guru, selain itu ketika guru memberikan pertanyaan banyak diantara siswa yang belum berani menjawab, (4) guru kurang bisa membimbing siswa dalam menjawab permasalahan yang ada dalam lks sehingga dalam menyiapkan hasil diskusi beberapa kelompok kurang mengerti, (5) dalam penyampaian hasil diskusi di depan kelas hanya beberapa siswa saja yang memerhatikan sedangkan yang lainnya masih berbicara sendiri, (6) guru hanya menyuruh siswa yang pandai saja untuk menyimpulkan pembelajaran, dan kurang membimbing siswa yang lain untuk menyimpulkan pembelajaran sesuai dengan materi yang telah dipelajari, (7) guru kurang dalam membimbing penghitungan skor turnamen sehingga siswa masih kebingungan dalam memahaminya, (8) guru kurang dalam mengajak siswa dalam menyimpulkan materi sehingga hanya sebagian siswa saja yang mengerti dan memahami materi, (9) siswa masih cenderung malu-malu dan tidak berani mengajukan pertanyaan atau hal-hal yang belum dimengerti serta berpura-pura telah mengerti.

Dengan pedoman pada kendala-kendala tersebut, maka diharapkan guru dapat memperhatikan hal-hal berikut sebagai upaya perbaikan untuk pembelajaran yaitu: (1) diharapkan guru dalam melakukan apersepsi lebih mengarahkan pemahaman siswa terhadap materi sebelum pembelajaran dengan cara menanyakan hal-hal kecil yang berhubungan dengan materi atau objek yang akan dipelajari, (2) diharapkan guru meningkatkan kemampuan dalam menguasai kelas dengan melaksanakan *ice breaking* sehingga perhatian siswa dapat tertuju kepada guru sehingga pembelajaran dapat berjalan dengan baik, (3) guru harus lebih bisa menyajikan informasi kepada siswa dengan mengkaitkan materi dalam kehidupan nyata siswa agar siswa lebih mudah memahami materi pembelajaran tersebut, (4) guru harus membimbing tiap kelompok dalam kelas, sehingga siswa dalam kelompok dapat menyiapkan hasil diskusi yang akan dipresentasikan lebih baik lagi, (5) guru harus memperjelas petunjuk yang ada dalam LKS agar siswa bisa menjawab permasalahan yang ada dalam LKS, (6) guru lebih tegas dalam membimbing siswa dalam menyimpulkan materi, (7) guru harus memerhatikan waktu dalam pelaksanaan turnamen agar

sesuai dengan alokasi waktu yang ditentukan, (8) guru harus menjelaskan kepada siswa cara penghitungan skor turnamen dengan baik dan terperinci sehingga siswa mengerti dan memahami, (9) diharapkan guru bisa memberikan pesan moral di akhir pembelajaran untuk meningkatkan sikap afektif siswa, baik itu perilaku berakarakter maupun keterampilan sosialnya.

#### Aktivitas Guru

Berdasarkan data aktivitas guru siklus II maka dapat dideskripsikan aktivitas guru selama penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournaments (TGT) di kelas V SDN Semambung Sidoarjo sebagai berikut: (1) aspek persiapan sarana pembelajaran dari seluruh indikator aktivitas 80% terlaksana dengan kategori baik, (2) aspek memotivasi siswa dari seluruh indikator aktivitas 80% terlaksana dengan kategori baik, (3) aspek membangkitkan pengetahuan awal siswa/apersepsi dari seluruh indikator aktivitas 90% terlaksana dengan kategori baik sekali, (4) aspek menyajikan materi dari seluruh indikator aktivitas 80% terlaksana dengan kategori baik, (5) aspek membagi siswa dalam kelompok dari seluruh indikator aktivitas 70% terlaksana dengan kategori baik. Guru sudah membagi siswa dalam bentuk heterogen tetapi perlu meningkatkan kemampuan dalam hal membimbing dan mengarahkan dalam hal berkelompok, (6) aspek menjelaskan tugas siswa dalam kelompok dari seluruh indikator aktivitas 70% terlaksana dengan kategori baik, (7) aspek membagikan LKS dan meminta siswa memahami lembar kerja dari seluruh indikator aktivitas 60% terlaksana dengan kategori cukup baik. Guru masih belum mampu mengarahkan siswa dalam menciptakan suasana tenang ketika mengerjakan LKS sehingga masih ada siswa yang ramai sendiri, (8) aspek membimbing siswa dalam diskusi kelompok dari seluruh indikator aktivitas 90% terlaksana dengan kategori baik sekali. Guru sudah mampu membimbing siswa dengan berjalan keliling pada semua kelompok dan menanyakan hal-hal yang belum mengerti dari siswa, (9) aspek membimbing siswa pada kegiatan turnamen dari seluruh indikator aktivitas 70% terlaksana dengan kategori baik. Guru masih membiarkan beberapa siswa yang masih ramai sendiri sehingga perlu sikap tegas terhadap siswa yang ramai, (10) aspek menguasai jalannya turnamen dari seluruh indikator aktivitas 70% terlaksana dengan kategori baik. Guru masih kurang cermat dalam mengalokasikan waktu sehingga waktu yang dibutuhkan masih kurang, (11) aspek membimbing kelompok dalam penghitungan akumulasi skor turnamen dari seluruh indikator aktivitas 60% terlaksana dengan kategori cukup baik. Siswa masih terlihat bingung dalam penghitungan skor sehingga masih ada yang ramai sendiri, (12) aspek melakukan evaluasi dari seluruh indikator aktivitas 60%



terlaksana dengan kategori cukup baik. Guru masih belum mengarahkan siswa dalam merapikan kembali bangku setelah turnamen sehingga kelas belum terlihat rapi, (13) aspek merespon pembelajaran dari seluruh indikator aktivitas 60% terlaksana dengan kategori cukup baik. Siswa yang aktif menjawab dan menyimpulkan materi masih didominasi beberapa siswa saja sehingga perlu perbaikan, (14) aspek memberikan penghargaan kelompok dari seluruh indikator aktivitas 90% terlaksana dengan kategori baik sekali, dan (15) aspek melakukan aktivitas keseharian dari seluruh indikator aktivitas 70% terlaksana dengan kategori baik.

Aktivitas guru mengalami peningkatan dari siklus I sebesar 5,33% dengan mencapai skor 73,33% atau dikategorikan baik. Walaupun sudah mengalami peningkatan skor tersebut belum mencapai target penelitian yang ditetapkan yaitu 80%. Hal ini terjadi karena ada beberapa aspek yang perlu disempurnakan.

#### Aktivitas Siswa

Sedangkan dari hasil pengamatan yang dilakukan oleh observer terhadap aktivitas siswa dalam kelas V SDN 1 Semambung Sidoarjo ketika model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) diterapkan dapat dideskripsikan bahwa masih belum mencapai indikator keberhasilan penelitian. Terbukti dari beberapa aktivitas yang dilakukan oleh siswa kurang dapat mencapai indikator yang ditetapkan guru.

Dapat dideskripsikan aktivitas siswa selama penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) di kelas V SDN Semambung Sidoarjo sebagai berikut: (1) aspek memerhatikan penjelasan guru dari seluruh indikator aktivitas 60% terlaksana dengan kategori cukup baik. Beberapa siswa masih ada yang belum berani bertanya dan ramai sendiri ketika penyampaian materi. Ada beberapa siswa juga yang belum mencatat hasil penjelasan materi dari guru, (2) aspek kerjasama dalam diskusi kelompok seluruh indikator aktivitas 70% terlaksana dengan kategori baik, (3) aspek mengerjakan LKS dari seluruh indikator aktivitas 80% terlaksana dengan kategori baik, (4) aspek menyajikan hasil diskusi dari seluruh indikator aktivitas 70% terlaksana dengan kategori baik, (5) aspek mengikuti turnamen dari seluruh indikator aktivitas 70% terlaksana dengan kategori baik, (6) aspek menyimpulkan materi dari seluruh indikator aktivitas 70% terlaksana dengan kategori baik, dan (7) aspek mengerjakan soal evaluasi dari seluruh indikator aktivitas 90% terlaksana dengan kategori baik sekali.

Secara keseluruhan aktivitas siswa pada siklus II mencapai 72,86%. Walaupun terjadi peningkatan dari siklus I ke siklus II sebesar 5,72%, hasil tersebut masih belum mencapai target pencapaian keberhasilan yaitu sebesar 80%. Dengan hasil ini peneliti akan melanjutkan

ke siklus selanjutnya untuk mencapai skor 80% dengan cara menyempurnakan aspek-aspek yang belum mencapai hasil sesuai dengan harapan peneliti.

#### Keterampilan Sosial Siswa

Dapat dideskripsikan keterampilan siswa selama penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) di kelas V SDN Semambung Sidoarjo sebagai berikut: (1) aspek bekerjasama dengan orang lain mencapai 71,67% dengan kategori baik; (2) aspek kepedulian mencapai 71,67% dengan kategori baik; (3) aspek menghargai orang lain mencapai 73,53% dengan kategori baik; (4) aspek tanggung jawab mencapai 74,12% dengan kategori baik; (5) aspek kemampuan menyesuaikan diri mencapai 75,88% dengan kategori baik dan (6) aspek kedisiplinan mencapai 77,06% dengan kategori baik.

Persentase keterampilan sosial siswa pada siklus II mencapai 74,02%. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa pembelajaran pada siklus II belum berhasil karena belum sesuai dengan target penelitian yaitu 80%. Tetapi walaupun belum sesuai dengan target penelitian, keterampilan sosial siswa pada siklus II mengalami peningkatan dari siklus I. Keterampilan sosial siswa pada siklus II mencapai skor 74,02% sedangkan pada siklus I hanya mencapai 59,22%. Dengan demikian peningkatan keterampilan sosial siswa dari siklus I ke siklus II sebesar 14,8%. Dapat dikatakan setiap aspek keterampilan sosial siswa mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II. Tetapi peningkatan ini belum mencapai target keberhasilan penelitian, oleh karena itu peneliti akan melanjutkan penelitian ke siklus III.

#### Respon Siswa

Dari keseluruhan data di atas didapatkan persentase data hasil angket respon siswa terhadap pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) di kelas V SDN Semambung Sidoarjo sebesar 74,16% dengan kategori baik. Dengan hasil ini dapat dikatakan bahwa terjadi peningkatan dari hasil siklus I, pada siklus I hasil dari angket siswa mencapai skor sebesar 65,12% dan pada siklus II mencapai skor 74,16%. Persentase peningkatan dari siklus I ke siklus II sebesar 9,04%. Akan tetapi, walaupun mengalami peningkatan persentase hasil dari siklus II masih belum mencapai target penilaian yaitu sebesar 80%, oleh karena itu peneliti akan melanjutkan penelitian ke siklus selanjutnya yaitu ke siklus III.

#### Aktivitas Guru

Pada siklus III dapat dideskripsikan aktivitas guru selama penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) di kelas V SDN Semambung Sidoarjo sebagai berikut: (1) aspek persiapan sarana pembelajaran dari seluruh indikator aktivitas 90% terlaksana dengan kategori baik sekali, (2)

aspek memotivasi siswa dari seluruh indikator aktivitas 90% terlaksana dengan kategori baik sekali, (3) aspek membangkitkan pengetahuan awal siswa/apersepsi dari seluruh indikator aktivitas 100% terlaksana dengan kategori baik sekali, (4) aspek menyajikan materi dari seluruh indikator aktivitas 90% terlaksana dengan kategori baik sekali, (5) aspek membagi siswa dalam kelompok dari seluruh indikator aktivitas 80% terlaksana dengan kategori baik, (6) aspek menjelaskan tugas siswa dalam kelompok dari seluruh indikator aktivitas 80% terlaksana dengan kategori baik, (7) aspek membagikan LKS dan meminta siswa memahami lembar kerja dari seluruh indikator aktivitas 90% terlaksana dengan kategori baik sekali, (8) aspek membimbing siswa dalam diskusi kelompok dari seluruh indikator aktivitas 100% terlaksana dengan kategori baik sekali, (9) aspek membimbing siswa pada kegiatan turnamen dari seluruh indikator aktivitas 90% terlaksana dengan kategori baik sekali, (10) aspek menguasai jalannya turnamen dari seluruh indikator aktivitas 90% terlaksana dengan kategori baik sekali, (11) aspek membimbing kelompok dalam penghitungan akumulasi skor turnamen dari seluruh indikator aktivitas 80% terlaksana dengan kategori baik, (12) aspek melakukan evaluasi dari seluruh indikator aktivitas 80% terlaksana dengan kategori baik, (13) aspek Merespon pembelajaran dari seluruh indikator aktivitas 80% terlaksana dengan kategori baik, (14) aspek memberikan penghargaan kelompok dari seluruh indikator aktivitas 100% terlaksana dengan kategori baik sekali, dan (15) aspek melakukan aktivitas keseharian dari seluruh indikator aktivitas 80% terlaksana dengan kategori baik.

Berdasarkan hasil rata-rata tabel di atas aktivitas guru mengalami peningkatan dari siklus II sebesar 14,67% dengan mencapai skor 88% atau dikategorikan baik sekali. Dengan demikian, dapat dikatakan hasil ini telah mencapai bahkan melebihi target indikator keberhasilan penelitian yang ditetapkan sebesar 80%.

#### Aktivitas Siswa

Dapat dideskripsikan aktivitas siswa selama penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) di kelas V SDN Semambung Sidoarjo sebagai berikut: (1) aspek memerhatikan penjelasan guru dari seluruh indikator aktivitas 80% terlaksana dengan kategori baik, (2) aspek kerjasama dalam diskusi kelompok seluruh indikator aktivitas 80% terlaksana dengan kategori baik, (3) aspek mengerjakan LKS dari seluruh indikator aktivitas 90% terlaksana dengan kategori baik sekali, (4) aspek menyajikan hasil diskusi dari seluruh indikator aktivitas 80% terlaksana dengan kategori baik, (5) aspek mengikuti turnamen dari seluruh indikator aktivitas 80% terlaksana dengan kategori baik, (6) aspek menyimpulkan materi dari

seluruh indikator aktivitas 80% terlaksana dengan kategori baik, dan (7) aspek mengerjakan soal evaluasi dari seluruh indikator aktivitas 100% terlaksana dengan kategori baik sekali.

Secara keseluruhan aspek – aspek yang diamati dalam aktivitas siswa bisa dikatakan sesuai dengan target peneliti. Indikator keberhasilan penelitian yang ditetapkan sebesar 80% dan pada Siklus III data aktivitas siswa mencapai 84,29%. Dapat disimpulkan bahwa aktivitas siswa dalam proses pembelajaran dengan model pembelajaran kooperatif tipe TGT mencapai indikator pembelajaran yang ditetapkan sebesar 80%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa aktivitas siswa dalam penerapan model pembelajaran dapat berhasil dengan baik.

#### Keterampilan Sosial Siswa

Dapat dideskripsikan keterampilan siswa selama penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) di kelas V SDN Semambung Sidoarjo sebagai berikut: (1) aspek bekerjasama dengan orang lain mencapai 86,47% dengan kategori baik, (2) aspek kepedulian mencapai 86,47% dengan kategori baik, (3) aspek menghargai orang lain mencapai 83,53% dengan kategori baik, (4) aspek tanggung jawab mencapai 82,94% dengan kategori baik, (5) aspek kemampuan menyesuaikan diri mencapai 84,12% dengan kategori baik, dan (6) aspek kedisiplinan mencapai 80,59% dengan kategori baik.

Keterampilan sosial siswa mencapai skor 84,02% dengan kategori baik. Dengan demikian keterampilan sosial siswa mengalami peningkatan dari siklus II sebesar 10%. Pada Siklus II mencapai 74,02% untuk siklus III mencapai 84,02%. Dengan demikian aktivitas keterampilan sosial siswa pada pembelajaran kooperatif siklus III telah memenuhi target indikator keberhasilan penelitian sebesar 80%.

#### Respon Siswa

Dari keseluruhan data di atas didapatkan persentase data hasil angket respon siswa terhadap pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) di kelas V SDN Semambung Sidoarjo sebesar 82,98% dengan kategori baik sekali. Dengan hasil ini dapat dikatakan bahwa terjadi peningkatan dari hasil siklus II, pada siklus II hasil dari angket siswa mencapai skor sebesar 74,16% dan pada siklus III mencapai skor 82,98%. Persentase peningkatan dari siklus II ke siklus III sebesar 8,82%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) mendapatkan respon yang baik sekali dari siswa kelas V SDN Semambung Sidoarjo.

## PEMBAHASAN

Perbandingan hasil observasi aktivitas guru pada siklus I, II dan III. Data observasi aktivitas guru pada siklus I hanya sebesar 68%. Hasil ini belum mencapai prosentase keberhasilan yang ditetapkan yaitu sebesar 80% dari seluruh aktivitas guru. Namun, ada beberapa aktivitas guru yang sudah baik pada siklus I, diantaranya yaitu aspek memotivasi siswa, membimbing siswa dalam diskusi kelompok dan memberikan penghargaan.

Pada siklus I aktivitas guru dalam meningkatkan siswa memperoleh skor 4 dikategorikan “baik”. Guru memotivasi siswa dengan cara memberikan permainan “tepuk warna”. Hal tersebut sesuai dengan pendapat yang dikatakan oleh Eysenk (dalam Slameto, 2003:170), bahwa motivasi konsistensi, serta arah umum dari tingkah laku manusia, sedangkan menurut Maslow (dalam Slameto, 2003:171), bahwa tingkah laku manusia dibangkitkan dan diarahkan oleh kebutuhan-kebutuhan tertentu. Kebutuhan-kebutuhan ini (yang memotivasi tingkah laku seseorang).

Kemudian aktivitas guru yang dikategorikan “baik” adalah membimbing siswa dalam diskusi kelompok. Diskusi kelompok bertujuan untuk membangkitkan partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran. Dengan semakin terarahnya bimbingan terhadap diskusi kelompok, maka siswa akan mempunyai rasa tanggungjawab terhadap kelompoknya sehingga interaksi dan partisipasi siswa dalam kelas menjadi aktif. Hal ini sejalan dengan pendapat Nasution (dalam Isjoni, 2009:26) bahwa diskusi kelompok atau belajar kelompok itu efektif apabila setiap individu merasa bertanggungjawab terhadap kelompok, anak turut berpartisipasi dan bekerja sama dengan individu lain secara efektif, menimbulkan perubahan yang konstruktif pada kelakuan seseorang dan setiap anggota aman dan puas dalam kelas.

Selanjutnya aktivitas guru yang dikategorikan “baik” yaitu aspek memberikan penghargaan. Guru memberikan penghargaan berupa stiker dan alat-tulis kepada siswa yang telah berperan aktif dalam pembelajaran, baik aktif bertanya maupun menjawab pertanyaan dari guru. Pemberian penghargaan juga dilakukan ketika siswa memperoleh skor tertinggi dalam kegiatan turnamen. Pemberian penghargaan merupakan salah satu upaya untuk meningkatkan motivasi kepada siswa dengan tujuan meningkatkan semangat siswa dalam mengikuti pembelajaran. Hal ini sejalan dengan teori motivasi tentang tingkah laku seseorang yang dikembangkan Maslow (dalam Slameto, 2003:171), yang menyatakan bahwa penghargaan merupakan kebutuhan rasa berguna, penting, dihargai, dikagumi, dihormati oleh orang lain. Secara tidak langsung ini merupakan

kebutuhan perhatian, ketenaran, status, martabat, dan lain sebagainya

Walaupun guru sudah berusaha dengan maksimal, akan tetapi aktivitas guru secara keseluruhan belum mencapai indikator keberhasilan yang ditentukan yaitu 80%. Hal ini disebabkan guru praktik (peneliti) belum mampu beradaptasi dengan siswa di kelas tersebut. Begitu pula, dari pihak siswa masih belum familiar dengan pelaksanaan model pembelajaran tipe TGT. Berdasarkan refleksi setelah siklus I, diharapkan guru dalam melakukan apersepsi lebih mengarahkan pemahaman siswa terhadap materi sebelum pembelajaran dengan cara menanyakan hal-hal kecil yang berhubungan dengan materi atau objek yang akan dipelajari. Dalam hal penyampaian materi, guru harus lebih bisa menyajikan informasi kepada siswa dengan mengkaitkan materi dalam kehidupan nyata siswa agar siswa lebih mudah memahami materi pembelajaran tersebut. Kemudian guru harus memperjelas petunjuk yang ada dalam LKS agar siswa bisa menjawab permasalahan yang ada dalam LKS. Guru juga harus lebih tegas dalam membimbing siswa dalam menyimpulkan materi. Kemudian dalam hal melaksanakan kegiatan turnamen harus memerhatikan waktu dalam pelaksanaan turnamen agar sesuai dengan alokasi waktu yang ditentukan dan membimbing siswa dalam penghitungan skor turnamen. Oleh karena itu, hal-hal tersebut perlu diperbaiki pada siklus II.

Pada siklus II aktivitas guru mengalami peningkatan dari siklus I. Pada siklus II diperoleh skor 73,33%. Aktivitas guru yang mengalami peningkatan adalah aspek persiapan sarana pembelajaran, membangkitkan pengetahuan awal siswa/apersepsi, menyajikan materi, membimbing siswa dalam diskusi kelompok dan memberikan penghargaan kelompok.

Aspek persiapan sarana pembelajaran pada siklus II diperoleh skor 4 dengan kategori “baik”. Guru telah berusaha mempersiapkan sarana pembelajaran berupa RPP, materi, media, LKS, dan lembar evaluasi. Hal tersebut sesuai dengan pendapat yang dikemukakan oleh Trianto (2007:33), bahwa salah satu peran guru dalam proses belajar mengajar adalah sebagai manajer yakni mengelola sumber belajar, waktu dan organisasi kelas. Pada siklus II indikator ketercapaiannya masih belum tercapai. Maka peningkatan aktivitas guru yang maksimal adalah siklus III.

Setelah adanya perbaikan terhadap kendala pada pembelajaran siklus III, aktivitas guru keseluruhan memperoleh persentase sebesar 88%. Hal ini berarti ada peningkatan aktivitas guru sebesar 14,67% dari 73,33% siklus II menjadi 88% pada siklus III.

Pada siklus III aspek yang mengalami peningkatan signifikan adalah membimbing siswa dalam kegiatan turnamen dan membimbing penghitungan skor turnamen.



Kegiatan turnamen yang berbasis kerja kelompok bertujuan untuk mengevaluasi kemampuan kognitif, afektif dan psikomotor siswa. Dengan kegiatan turnamen, siswa akan mampu menunjukkan kemampuan atau potensi dari dalam dirinya. Untuk ranah afektif aspek keterampilan sosial siswa semakin terasah dengan timbulnya rasa kerjasama, peduli, menghargai, kemampuan menyesuaikan diri, tanggungjawab, dan kedisiplinan. Hal ini sejalan dengan pendapat Taniredja (2011:72) bahwa dengan model yang mengutamakan kerja kelompok dan kemampuan menyatukan intelegensi siswa yang berbeda-beda akan dapat membuat siswa mempunyai nilai dalam segi kognitif, afektif dan psikomotor secara merata satu siswa dengan siswa yang lain.

Dari pembahasan di atas dapat disimpulkan bahwa adanya peningkatan karena telah terjadi perbaikan yang berkesinambungan pada aktivitas guru pada siklus I sampai siklus III.

Aktivitas siswa pada pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournaments (TGT) pada kelas V SDN Semambung Sidoarjo mengalami peningkatan pada tiap siklusnya. Pada siklus I skor yang diperoleh adalah 67,14% dengan kategori “cukup baik”. Hal ini belum mencapai indikator ketercapaian yaitu 80% dari seluruh aktivitas siswa. Meskipun demikian ada aspek memperoleh hasil dengan kategori “baik” yaitu aspek mengerjakan soal evaluasi.

Aktivitas siswa pada siklus I ini belum sepenuhnya maksimal karena siswa belum terbiasa dengan model pembelajaran TGT yang diterapkan. Aktivitas siswa yang belum maksimal pada siklus I ini adalah aspek memerhatikan penjelasan guru, Kerjasama dalam diskusi kelompok, mengerjakan LKS, menyajikan hasil diskusi, mengikuti turnamen, dan menyimpulkan materi. Kendala pada siklus I ini diperbaiki pada siklus II dengan cara meningkatkan kemampuan guru membimbing siswa dalam diskusi kelompok dan mengarahkan prosedur mengerjakan LKS, serta kemampuan penguasaan kelas dalam kegiatan turnamen. Oleh karena itu, perlu diperbaiki sehingga penelitian dilanjutkan ke siklus II.

Pada siklus II aktivitas siswa mencapai persentase sebesar 72,86%, pada siklus II ketercapaian meningkat sebesar 5,72% dari siklus I. Namun demikian pada siklus II belum mencapai indikator ketercapaian yaitu sebesar 80% dari seluruh aktivitas siswa. Pada siklus II, aspek yang mengalami peningkatan adalah aspek mengerjakan LKS dan mengerjakan evaluasi.

Untuk aspek mengerjakan LKS memperoleh skor 4 dengan kategori “baik”. Siswa sudah baik dalam mengerjakan LKS, teliti, cermat dan tepat waktu. Di dalam model pembelajaran TGT aspek mengerjakan LKS

sangat penting karena akan berpengaruh pada persepsi awal siswa sebelum masuk pada turnamen. Hal ini sejalan dengan pendapat Nur (2008:60) bahwa sebuah LKS pada umumnya merupakan rangkaian butir yang menyediakan latihan dan asesmen diri kepada siswa yang secara langsung akan membantu mereka mempersiapkan diri untuk kuis (STAD) dan turnamen (TGT) yang akan dihadapinya.

Dalam pelaksanaan pembelajaran pada siklus II ada beberapa aktivitas siswa yang kurang maksimal yaitu memerhatikan penjelasan guru, kerjasama dalam diskusi kelompok, menyajikan hasil diskusi, mengikuti turnamen, dan menyimpulkan materi. Oleh karena itu pada siklus II ini perlu diperbaiki dan lebih memaksimalkan pada siklus III.

Setelah adanya perbaikan pada siklus III, persentase meningkat sebesar 11,43% menjadi 84,29%. Dengan demikian hasil pada siklus III telah mencapai target indikator keberhasilan penelitian yang ditetapkan sebesar 80%. Aspek yang meningkat adalah memerhatikan penjelasan guru, kerjasama dalam diskusi kelompok, mengerjakan LKS, menyajikan hasil diskusi, mengikuti turnamen, menyimpulkan materi dan mengerjakan soal evaluasi.

Untuk aspek kerjasama dalam diskusi kelompok pada siklus III memperoleh skor 4 dengan kategori “baik”. Model pembelajaran kooperatif tipe TGT yang berbasis kerja kelompok berfungsi untuk membangkitkan seluruh ranah kemampuan siswa baik itu kemampuan kognitif, afektif dan psikomotor. Untuk ranah afektif aspek keterampilan sosial yang meningkat adalah kerjasama dalam diskusi kelompok. Hal ini sejalan dengan pendapat Taniredja (2011:72) bahwa kegiatan TGT adalah kerjasama memadukan kemampuan untuk saling mengisi, saling membantu guna mengerjakan tugas belajar yang dibagikan. Menjelaskan dan menyatukan serta melengkapi pendapatnya dengan dasar-dasar pemikiran yang rasional.

#### Keterampilan Sosial Siswa

Pada hasil observasi keterampilan sosial siswa pada siklus I mencapai skor 59,22%, sehingga dapat dikatakan belum mencapai target keberhasilan yaitu 80%. Hasil observasi keterampilan siswa selama penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) di kelas V SDN Semambung Sidoarjo sebagai berikut: (1) aspek bekerjasama dengan orang lain mencapai 58,82%; (2) aspek kepedulian mencapai 61,76%; (3) aspek menghargai orang lain mencapai 61,76%; (4) aspek tanggung jawab mencapai 62,94%; (5) aspek kemampuan menyesuaikan diri mencapai 55,29%; dan (6) aspek kedisiplinan mencapai 54,71%.

Ada beberapa faktor yang menyebabkan persentase keterampilan sosial siswa tidak mencapai skor maksimal,

sehingga penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) di kelas V SDN Semambung Sidoarjo masih belum mencapai target, karena belum mencapai indikator yang ditentukan yaitu penelitian dianggap berhasil jika persentase keterampilan sosial siswa mencapai lebih dari atau sama dengan 80%. Ada beberapa faktor yang menyebabkan keterampilan sosial tidak mencapai skor maksimal sebagai berikut: (1) siswa masih belum terbiasa bekerjasama dalam kelompok. Dikarenakan dalam kesehariannya masih bergaul dengan teman-teman satu grupnya, maka siswa kesulitan apabila berkumpul dan bergabung dengan suatu kelompok baru, (2) siswa belum memiliki rasa kepedulian terhadap temannya. Apabila ada anggota kelompok yang belum mengerti tentang materi, tidak dibantu dengan menjelaskan kepada temannya, (3) siswa belum mampu menerapkan cara menghargai orang lain, (4) siswa belum memiliki rasa tanggung jawab baik secara individu maupun kelompok, (5) siswa belum mampu menyesuaikan diri terhadap kelompoknya, dikarenakan masih pertama kali bergabung dengan kelompok yang heterogen, (6) siswa belum mampu menjadi pribadi yang disiplin.

Dari kekurangan-kekurangan tersebut guru berusaha menciptakan kegiatan pembelajaran pada siklus II yang direalisasikan dengan lebih memotivasi siswa untuk dapat terlibat aktif dalam pembelajaran agar aspek-aspek dalam keterampilan sosial meningkat. Berdasarkan hasil observasi, keterampilan sosial siswa dari siklus I ke siklus II mengalami peningkatan sebesar 14,8% yaitu dari 59,22% menjadi 74,02%. Hal ini terbukti dari hasil observasi menunjukkan kemampuan siswa untuk bekerjasama dengan orang lain ketika kegiatan kelompok dari siklus I ke siklus II diperkuat dengan hasil meningkat di siklus III. Selain itu untuk aspek kepedulian, menghargai orang lain, tanggung jawab, kemampuan menyesuaikan diri dan kedisiplinan dari siklus I, II dan ke III terus mengalami peningkatan. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) mampu meningkatkan keterampilan sosial siswa. Sehingga keterampilan sosial siswa pada siklus III sudah mencapai indikator yang telah ditentukan.

Pada hasil observasi respon siswa terhadap model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) pada siklus I mencapai persentase 65,12%. Hal ini menunjukkan bahwa pada siklus I respon siswa terhadap model pembelajaran model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) belum mencapai kriteria yang telah ditentukan oleh peneliti. Sedangkan pada siklus II didapat hasil persentase 74,16%. Meskipun mengalami peningkatan dari siklus I, siklus II masih belum mencapai indikator yang ingin dicapai peneliti.

Untuk siklus III diperoleh data persentase respon siswa sebesar 82,98%. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) mampu menarik perhatian siswa. Hal ini dilihat dari hasil persentase respon siswa dari siklus I, II dan ke siklus III mengalami peningkatan.

Sebagaimana pada bab II, penelitian ini ditujukan untuk mengukur peningkatan keterampilan sosial siswa pada materi peran tokoh pejuang melawan penjajah Belanda dan Jepang. Setelah dilaksanakan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT), pada siklus I mencapai skor 59,22% sehingga keterampilan sosial siswa belum mencapai indikator yang ditentukan. Pada siklus II sudah mengalami peningkatan dari siklus I yaitu dengan skor 74,02%. Dan pada siklus III sudah mencapai indikator pencapaian yaitu sebesar 84,02%. Peningkatan dapat dilihat dari diagram keterampilan sosial siswa dari siklus I, ke siklus II dan ke siklus III dengan adanya peningkatan pada aspek bekerjasama dengan orang lain, aspek kepedulian, aspek menghargai orang lain, aspek tanggung jawab, aspek kemampuan menyesuaikan diri, dan aspek kedisiplinan.

Hal ini sesuai dengan tujuan pembelajaran kooperatif yang dijelaskan pada bab II yaitu meningkatkan hasil belajar akademik, penerimaan terhadap keragaman dan pengembangan keterampilan sosial siswa. Di mana keterampilan sosial siswa adalah tujuan utama pendidikan untuk meningkatkan kesiapan sekolah seperti kemampuan untuk menghormati orang lain, untuk bekerjasama secara kooperatif, untuk mengekspresikan emosi dan perasaan dengan cara yang baik, mendengarkan pendapat orang lain dengan baik, untuk mengikuti aturan dan prosedur yang berlaku, untuk duduk dengan penuh perhatian, dan untuk bekerja dengan penuh tanggung jawab dalam kelompok (Muijs dan Reynolds, 2008:208).

Berdasarkan uraian data hasil penelitian di atas dan dikaitkan dengan kategori yang ada, dapat disimpulkan bahwa dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) mampu menjadikan pembelajaran menjadi terpusat terhadap siswa, sehingga meningkatkan respon siswa pada saat pembelajaran sehingga berdampak pada meningkatkan pula keterampilan sosial siswa.

## PENUTUP

### Simpulan

Dari penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti di SDN Semambung Sidoarjo untuk mengetahui aktivitas guru, aktivitas siswa, keterampilan sosial siswa dan respon siswa yang dihadapi saat penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments*

(TGT) dapat disimpulkan sebagai berikut : (1) aktivitas guru selama proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) dapat meningkat dan lebih efektif dalam memotivasi siswa dalam proses pembelajaran di kelas. Peningkatan yang paling menonjol pada aktivitas guru yaitu persiapan sarana pembelajaran, memotivasi siswa, menyajikan materi, membagikan LKS dan meminta siswa memahami lembar kerja, membimbing siswa dalam diskusi kelompok, membimbing siswa pada kegiatan turnamen, menguasai jalannya turnamen, dan memberikan penghargaan kelompok, (2) aktivitas siswa selama proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) mengalami peningkatan. Peningkatan yang paling menonjol yaitu mengerjakan LKS dan mengerjakan soal evaluasi, (3) keterampilan sosial siswa kelas V SDN Semambung Sidoarjo dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) dalam pembelajaran IPS sangat baik. Hal ini ditunjukkan pada hasil observasi keterampilan sosial siswa terhadap pembelajaran IPS di setiap siklus mengalami peningkatan. Aspek keterampilan sosial yang paling menonjol adalah aspek bekerjasama dengan orang lain dan aspek kepedulian, (4) respon siswa kelas V SDN Semambung Sidoarjo dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) pada pembelajaran IPS selama pembelajaran mendapat respon sangat baik dari siswa dan mengalami peningkatan.

#### Saran

Berdasarkan hasil penelitian ini, peneliti dapat memberikan saran-saran sebagai berikut: (1) dalam pembelajaran guru diharapkan melakukan kegiatan pembelajaran yang lebih baik dan menyenangkan. Misalnya dengan menggunakan model pembelajaran yang bervariasi. Salah satu model pembelajaran yang bisa digunakan adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT). Terbukti dalam penelitian ini dapat meningkatkan aktivitas guru, (2) dalam pembelajaran guru diharapkan melakukan kegiatan pembelajaran yang lebih baik dan menyenangkan. Misalnya dengan menggunakan model pembelajaran yang bervariasi. Salah satu model pembelajaran yang bisa digunakan adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT). Terbukti dalam penelitian ini dapat meningkatkan aktivitas siswa, (3) dalam pembelajaran guru diharapkan melakukan kegiatan pembelajaran yang lebih baik dan menyenangkan. Misalnya dengan menggunakan model pembelajaran yang bervariasi. Salah satu model pembelajaran yang bisa digunakan adalah model pembelajaran kooperatif tipe

*Teams Games Tournaments* (TGT). Terbukti dalam penelitian ini dapat meningkatkan keterampilan sosial siswa, (4) dalam pembelajaran guru diharapkan melakukan kegiatan pembelajaran yang lebih baik dan menyenangkan. Misalnya dengan menggunakan model pembelajaran yang bervariasi. Salah satu model pembelajaran yang bisa digunakan adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT). Terbukti dalam penelitian ini dapat meningkatkan respon siswa terhadap model pembelajaran tersebut.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Aqib, Zainal, dkk. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas untuk Guru SD, SLB, TK*. Bandung: Yrama Widya.
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik (Edisi Revisi VI)*. Jakarta: Asdi Mahasatya.
- \_\_\_\_\_, dkk. 2006. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Depdiknas. 2006. *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Jakarta: Depdiknas.
- Gunawan, Rudy. 2011. *Pendidikan IPS: Filosofi, Konsep, dan Aplikasi*. Bandung: Alfabeta.
- Indarti, Titik. 2008. *Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dan Penulisan Ilmiah*. Surabaya: FBS Unesa.
- Isjoni. 2009. *Pembelajaran Kooperatif: Meningkatkan Kecerdasan Komunikasi Antar Peserta Didik*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Julianto, dkk. 2011. *Teori dan Implementasi Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Surabaya: Unesa University Press.
- Muijs, Daniel, dkk. 2008. *Effective Teaching: Teori dan Aplikasi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Nur, Mohammad. 2008. *Pembelajaran Kooperatif*. Surabaya: Unesa University Press.
- Sapriya. 2009. *Pendidikan IPS: Konsep dan Pembelajaran*. PT. Remaja Rosdakarya.
- Slavin, Robert. 2008. *Cooperative Learning: Teori, Riset dan Praktek*. Bandung: Nusa Media.
- Solihatin, Etin, dkk. 2009. *Cooperative Learning: Analisis Model Pembelajaran IPS*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Somantri, Numan. 1976. *Metode Mengajar Civics*. Jakarta: Erlangga.



Sumaatmadja, Nursid. 1984. *Metodologi Pengajaran Ilmu Pengetahuan Sosial*. Bandung: Alumni.

Sunaryo. 1989. *Strategi Belajar Mengajar Dalam Pengajaran Ilmu Pengetahuan Sosial*. Jakarta: Depdikbud.

Taniredja, Tukiran, dkk. 2011. *Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Bandung: Alfabeta.

Thalib, Bachri, Syamsul. 2010. *Psikologi Pendidikan Berbasis Analisis Empiris Aplikatif*. Jakarta : Kencana Prenada Media Group.

Tjipto, Waspodo, dkk. 2005. *Pengetahuan Dasar Ilmu-Ilmu Sosial*. Surabaya : Insan Cendekia

Trianto. 2007. *Model-Model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik*. Jakarta: Prestasi Pustaka.

\_\_\_\_\_, 2010. *Model Pembelajaran Terpadu*. Surabaya : Bumi Aksara

Wahab, Aziz, Abdul. 2009. *Metode dan Model-Model mengajar Ilmu Penegetahuan Sosial (IPS)*. Bandung: Alfabeta.

Waney, Helly, Max. 1989. *Wawasan Ilmu Pengetahuan Sosial*. Jakarta: Depdikbud.

Winarsunu, Tulus. 2009. *Statistik Dalam Penelitian Psikologi dan Pendidikan*. Malang: UMM Press.

Zubaedi. 2011. *Desain Pendidikan Karakter: Konsepsi dan Aplikasinya dalam Lembaga*. Jakarta: Prenada Media Group.

